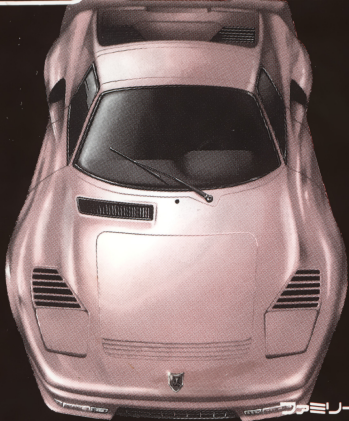


Nintendo¹⁰

ファミリーコンピュータTM



ハイウェイスター

Highway Star V

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SQF-HI

ファミリーコンピュータTM ファミコンTMは任天堂の商標です。

このたびはスクウェア・ゲームカセット「ハイウェイスター」
をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの説明書をよく読んでいただくと、ゲー
ムの流れがよくわかり楽しさが一段とアップします。

使用上の注意

- 高温多湿の条件下での使用や保管は避けてください。
- 強い衝撃等を避け、また分解は絶対おやめください。
- 端子部に触れたり、濡らさぬようにご注意ください。
- カセットの交換は必ず電源を切って行ってください。



もくじ

- 1. ハイウェイスター・ストーリー——P 2
- 2. コントローラーの^{し よう ほう ほう}使用方法——P 4
- 3. ^{が めん}画面の^{せ つ め い}説明——P 6
- 4. テクニック集^{し ゅ う}——P 7
- 5. ステージ&キャラクター^{し ょ う か い}紹介——P 10



STORY

ストーリー

なが
長いロードレースはにし かいがん はじ
西海岸に始まった。
ひ お
陽が落ちるにつれ、そら ゆう や そ
空は夕焼けに染まっていく。
あさ
朝までにはサンフランシスコに着くはずだ。残り
かんが しんちょう
タイムを考えて、慎重にアクセルをふ みに 込む。見
とお ちよくせん
通しのいい直線では、ターボで加速すると、たった
いま お こ てん
今追い越したワーゲンがみるみる点になっていく。

つ ひょうしき
やがてコーナーを告げる標識が見えてきた。ここは
ブレーキングテクニックの見せどころだ。オーバー

スピードに注意しながら一気にコーナーを抜けていく。次のヘアピンを
抜ければ最後の直線だ。しかし、まだまだ先は長い。最終の東海岸の
ゴールまでには様々な難コースと、強力なライバルが待ち受けている。
チェッカーフラッグを目の前にして、早くも次のコースが頭に浮かぶ…。
危ない！そう思ったときは既に遅かった。一瞬にして車が宙に舞う。
次の瞬間、大きな衝撃が襲いかかってきた。リタイア？ いやな思いが
頭をよぎる。だが、特殊セラミックで強化されたマシンにそんな心配
は不要だった。ふらつく頭を押さえながら車を再びコースへ戻し、
アクセルを踏み込む。残りタイムはあとわずかだ。じんわりと手に
汗がにじんでくる。気持ちばかりあせって加速ももどかしい。本当に
ゴールにたどりつけるのだろうか。フラッグは、まだ、見えない…。



CONTROLLER

コントローラーの使用方法



● II コントローラーは使用しません。

● ボタン

上…ターボをかける時に使用します。

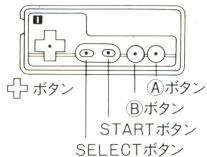
100km/hを超えてから押すと通常の加速より速い加速が出来ます。

右・左…自車のコントロールに使用します。

下…B G Mの選択に使用します。3曲及び曲無しの

4通りを選択できます。ゲーム中の切り換えもOK。

● I コントローラー



● ^{セレクト}SELECTボタン

ゲームスタート時…^じ車種^{しやしゅ}(フェラーリタイプとF1タイプ)選択^{せんたく}に使用^{しやう}。

プレイ中…^{ちゆう}画面モード^{がめん}の切り替え^きに使用^か。

通常^{つうじよう}は3Dモードですが、

※^{えきしやう}液晶スコープ^{こんしゅうはつぱい} (今秋発売^{よてい}予定。フルカラーの^{りつたいてき}立体的な画面^{がめん}が楽しめる) ^{たの}を使用^{しやう}する場合^{ばあい}

ゲーム中^{ちゆう}に押せば^お液晶モード^{えきしやう}に切り替わり^きます。

※とびだせめがね^{べつうり} (別売) ^{しやう}を使用^{ばあい}する場合

車種^{しやしゅ}選択^{せんたく}時に^じ Bボタン^{ビー}を押しながら^おスタートボタン^おを押してゲーム^{はじ}を始め、ゲーム中^{ちゆう}に押せば^お赤青モード^{あかあお}に切り替わり^きます。

※いずれももう1度押せば^{いちどお}通常^{つうじよう}の3Dモードにもどります。



- **Aボタン** アクセル…^{じしゃ}自車のスピードを^あ上げる^{とき}時に^{しょう}使用。
- **Bボタン** ブレーキ…^{じしゃ}自車のスピードを^さ下げる^{とき}時に^{しょう}使用。
- **スタートボタン** ゲームのスタートに^{しょう}使用…Aボタンを^お押しながらスタートボタンを^お押すと、コンティニューが^で出来^きます。

SCENE

^{がめんこうせい}
画面構成

- (A) ^{のこ}残りタイム
(チェッカーフラッグを^{つうか}通過すると
一定時間^{いっていじかんつうか}追加されます)
- (B) タコメーター
- (C) スピードメーター
- (D) ^{やうり}走行距離 (S = スタート、G = ゴール)
- (E) スコア



CHAMPION

「あすのロード・チャンプたちへ」

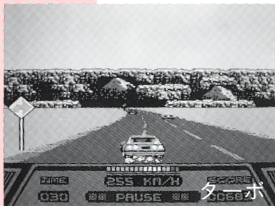
《チャンプへの道》

- ◆コースを^{あたま}頭にたたきこめ。
- ◆^{じぶん}自分の^{くるま}車の^{げんかい}限界を^{つね}常に^{わす}忘れるな。
- ◆コーナーを^つ告げる^{ひょうしき}標識を^み見^お落とすな。
- ◆ライバル^{しゃ}車もテクニック次第では^{しだい}味方になる。
- ◆ありとあらゆるアクシデントに^{そな}備えよ。

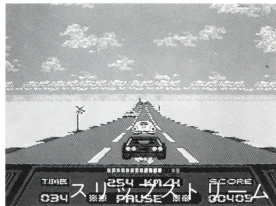


TECHNIQUE

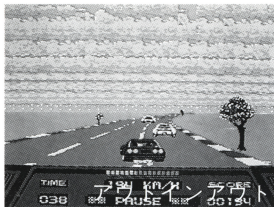
しゅう
テクニク集



スピードメーターが100km/hを超え
るとターボでパワフル加速がで
きる。

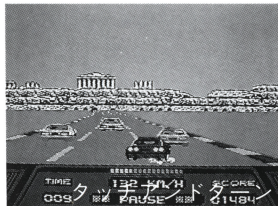


ライバル車の後方にマシンをぴったり
つけ、他車のアタックから自車を守
る直線コースで有効なテクニック。



コーナーをアウトからインに切り込み、再びアウトへ抜けるテクニック。通常より速いスピードでコーナーを抜けることができる。

ライバル車に自車をぶつけ、はじき飛ばされるのを逆に利用するハイレクニック。





STAGE

およ ステージ及びキャラクター紹介

しょうかい



- ☆日中から夕暮れ、夜明けへと鮮やかに変化（へんか）する空（そら）の下（した）を走る（はし）。
- ☆ワーゲン・ビートルがエントリー。



- ☆サンフランシスコの夜景（やけい）を目指（めざ）し夜間走行（やかんそうこう）。
- ☆コルベットがエントリー。



- ☆ 壮大な岩山の間を抜け走る。
- ☆ シトロエンがエントリー。

- ☆ ステージはアテネにワープ。
しろ きやうでん もくりやう
 白い宮殿が目標。
- ☆ ベンツがエントリー。





STAGE

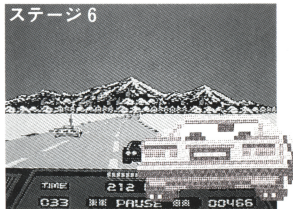
ステージ^{およ}及びキャラクター^{しょうかい}紹介

ステージ 5

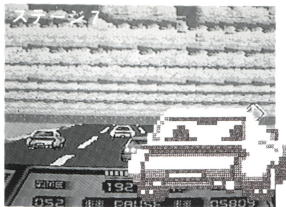


☆摩天楼^{まてんろう}を目指し夜空の下を走る。
 ☆ランボルギーニがエントリー。

ステージ 6



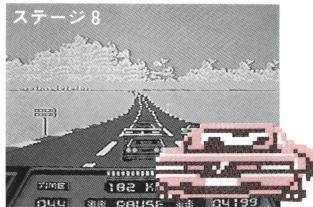
☆ロッキー山脈^{さんみゃく}の山岳道路^{さんがくどう}。白銀^{はくぎん}の世界^{せかい}を走る。
 ☆ロータスがエントリー。



☆^か変わりやすい^{てんこう}天候に^{ちゅうい}注意しながら^{はし}走る。

☆ポルシェがエントリー。

☆ファイナルステージは^{かいがんせん}海岸線に^{つづ}続く^{よあ}夜明けのスペシャルコース。
☆テストロッサがエントリー。



AUDIO VISUAL ©1987 SQUARE
PROGRAM ©1987 NASIR

SQUARE

発売元 株式会社スクウェア

〒104 中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519